

Efektivitas Model Game-Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar

Delisa Nur Fitriyani

Universitas Terbuka

Email: badrutamamthea@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model Game-Based Learning (GBL) dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SDN Pasirangin 03, Kecamatan Cileungsi, Kabupaten Bogor menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart yang terdiri atas dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa. Data dikumpulkan melalui tes membaca permulaan, observasi aktivitas belajar, wawancara singkat, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan indikator keberhasilan berupa nilai rata-rata ≥ 75 dan ketuntasan klasikal $\geq 75\%$. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata kelas dari 54,38 pada kondisi awal menjadi 66,88 pada siklus I dan meningkat menjadi 82,19 pada siklus II. Selain itu, terjadi peningkatan partisipasi, motivasi, dan kepercayaan diri siswa dalam membaca. Temuan ini menunjukkan bahwa model Game-Based Learning efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Kata kunci: Game-Based Learning, Membaca Permulaan, Literasi Awal, Sekolah Dasar, Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the Game-Based Learning (GBL) model in improving the beginning reading skills of first-grade elementary school students. The study was conducted at Pasirangin 03 Elementary School, Cileungsi District, Bogor Regency using the Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and Taggart model, which consisted of two cycles, each covering the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 32 students. Data were collected through an initial reading test, observation of learning activities, short interviews, and documentation. Data analysis was carried out descriptively, quantitatively and qualitatively with success indicators in the form of an average score ≥ 75 and classical completeness $\geq 75\%$. The results showed a significant increase in the class average score from 54.38 in the initial condition to 66.88 in the first cycle and increased to 82.19 in the second cycle. In addition, there was an increase in student participation, motivation, and confidence in reading. These findings indicate that the Game-Based Learning model is effective in improving beginning reading skills and creating a more active, interactive, and enjoyable learning environment.

Keyword : Game-Based Learning, Beginning Reading, Early Literacy, Elementary School, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca permulaan merupakan fondasi utama dalam pengembangan literasi anak usia sekolah dasar. Pada fase kelas awal, khususnya kelas I, membaca tidak sekadar

menjadi keterampilan akademik, melainkan menjadi prasyarat bagi keberhasilan belajar pada seluruh mata pelajaran. Siswa yang belum menguasai membaca permulaan cenderung mengalami hambatan dalam memahami instruksi tertulis, mengerjakan soal, serta mengakses informasi pembelajaran lainnya. Dengan demikian, membaca permulaan memiliki posisi strategis dalam menentukan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar.

Secara konseptual, membaca permulaan merupakan tahap awal dalam proses literasi. Pada tahap ini, anak mulai mengenal huruf, memahami hubungan antara huruf dan bunyinya, serta belajar menggabungkan bunyi-bunyi tersebut menjadi sebuah kata. Selain itu, anak juga mulai mampu membaca kata-kata sederhana dan memahami makna dasar dari teks pendek. Tahap membaca permulaan menjadi fase penting karena di sinilah terjadi penggabungan antara kemampuan bahasa lisan yang sudah dimiliki anak dengan simbol-simbol tulisan. Jika pada tahap ini anak mengalami hambatan, hal tersebut dapat memengaruhi perkembangan kemampuan literasi pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, penguasaan prinsip alfabet, pemahaman bunyi dalam kata (fonem), dan kemampuan membaca kata menjadi dasar penting untuk mengembangkan kemampuan memahami teks (Taylor et al., 2021; Earle & Sayeski, 2016; Henbest & Apel, 2017).

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar masih menjadi persoalan yang memerlukan perhatian serius. Data awal penelitian di kelas I menunjukkan bahwa dari 32 siswa, hanya 10 siswa atau 31% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan nilai rata-rata kelas sebesar 54,38. Sebanyak 69% siswa belum mencapai standar yang ditetapkan. Rendahnya capaian ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dalam kurikulum dengan kemampuan aktual siswa di kelas.

Permasalahan tersebut tidak dapat dilepaskan dari berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor internal siswa meliputi kesiapan belajar, kemampuan fonologis, motivasi intrinsik, serta pengalaman literasi awal di rumah. Sementara itu, faktor eksternal mencakup strategi pembelajaran yang digunakan guru, media yang tersedia, lingkungan kelas, serta dukungan orang tua. Dalam konteks penelitian ini, observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, membedakan bunyi konsonan dan vokal, serta merangkai suku kata menjadi kata bermakna. Selain itu, minat belajar membaca masih rendah dan partisipasi siswa dalam pembelajaran cenderung pasif.

Pembelajaran membaca permulaan yang dilakukan secara konvensional sering kali menempatkan guru sebagai pusat informasi (*teacher-centered learning*). Siswa diminta menirukan bacaan guru, menghafal huruf, dan mengerjakan latihan berulang tanpa variasi aktivitas yang menarik. Pendekatan ini kurang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 6–7 tahun yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, manipulasi objek konkret, serta aktivitas yang melibatkan gerak dan interaksi sosial (Zuki & Hamzah, 2023; Tondok et al., 2024).

Selain itu, teori konstruktivisme sosial Vygotsky menekankan pentingnya interaksi dan kolaborasi dalam pembelajaran. Anak belajar secara optimal ketika mereka terlibat dalam aktivitas bermakna dan memperoleh scaffolding dari guru maupun teman sebaya (Aro & Björn, 2015; Kulju & Mäkinen, 2019). Dalam konteks membaca permulaan, interaksi melalui permainan edukatif dapat menjadi media yang efektif untuk membangun pemahaman fonologis dan asosiasi huruf-bunyi secara alami.

Dalam perspektif neurosains pendidikan, membaca melibatkan koordinasi kompleks antara area visual (*occipital lobe*), area bahasa (*temporal lobe*), dan area pemrosesan fonologis (*Broca's area*). Oleh karena itu, pembelajaran membaca permulaan seharusnya melibatkan

stimulasi multisensori—visual, auditori, dan kinestetik—untuk memperkuat koneksi saraf yang mendukung proses decoding. Beberapa hasil penelitian menemukan bahwa metode multisensori secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca permulaan dibandingkan metode tradisional (Davis & Bernadowski, 2024; Atlar & Uzuner, 2023).

Sejalan dengan perkembangan pedagogi abad ke-21, pendekatan pembelajaran inovatif mulai menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Salah satu pendekatan yang relevan dalam konteks ini adalah *Game-Based Learning (GBL)*. *Game-Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memanfaatkan unsur permainan untuk mendukung keefektifan pembelajaran, penyampaian pembelajaran, peningkatan pengetahuan, serta evaluasi dalam proses pembelajaran (Andika et al, 2025).

GBL tidak hanya memanfaatkan permainan sebagai hiburan, melainkan sebagai media pedagogis yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi pembelajaran. Dalam GBL, terdapat elemen tantangan, aturan, tujuan, umpan balik langsung, serta penghargaan yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Teori Self-Determination yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan menjelaskan bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika individu merasakan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial. Unsur-unsur tersebut dapat ditemukan dalam pembelajaran berbasis permainan.

Dalam konteks membaca permulaan, permainan dapat berupa kartu huruf, puzzle suku kata, tebak kata, lomba membaca, maupun permainan kelompok yang melibatkan interaksi sosial. Aktivitas semacam ini memungkinkan siswa belajar melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Penelitian Islamiyah et al. (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif scramble berbantuan puzzle mampu meningkatkan ketuntasan membaca permulaan secara signifikan. Lestari (2020) juga melaporkan bahwa penggunaan media flashcard efektif meningkatkan kemampuan mengenali huruf dan membaca kata sederhana.

Selain meningkatkan capaian kognitif, GBL juga berdampak positif terhadap aspek afektif siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dapat mengurangi kecemasan membaca (reading anxiety), meningkatkan rasa percaya diri, serta membangun sikap positif terhadap literasi. Hal ini penting karena sikap terhadap membaca pada usia dini cenderung menetap dan memengaruhi kebiasaan membaca di masa depan.

Dalam penelitian ini, penerapan Game-Based Learning dipilih sebagai solusi atas permasalahan rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa. Berdasarkan hasil refleksi awal, guru belum menemukan model pembelajaran yang optimal untuk meningkatkan literasi awal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi yang mampu menciptakan lingkungan belajar interaktif, partisipatif, dan menyenangkan.

Pemilihan pendekatan GBL juga didasarkan pada kebutuhan untuk mengakomodasi keragaman gaya belajar siswa. Sebagian siswa lebih responsif terhadap stimulus visual, sebagian lainnya terhadap auditori atau kinestetik. Melalui permainan, ketiga aspek tersebut dapat diintegrasikan secara simultan. Misalnya, permainan kartu huruf melibatkan aspek visual, pelafalan bunyi huruf melibatkan aspek auditori, dan aktivitas menyusun kartu melibatkan aspek kinestetik.

Lebih jauh, pendekatan berbasis permainan memungkinkan adanya umpan balik langsung (immediate feedback). Ketika siswa salah membaca atau menyusun kata, guru dapat memberikan koreksi secara langsung dalam suasana yang tidak mengancam. Umpan balik ini penting dalam memperbaiki kesalahan fonologis dan memperkuat pemahaman.

Dalam konteks kurikulum Bahasa Indonesia, membaca permulaan merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa kelas I. Kurikulum menekankan pentingnya

penguasaan huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana. Apabila kompetensi ini tidak tercapai, maka pembelajaran pada jenjang berikutnya akan mengalami hambatan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini memiliki urgensi akademik dan praktis. Secara akademik, penelitian ini memperkaya kajian tentang efektivitas Game-Based Learning dalam konteks literasi awal di sekolah dasar Indonesia. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart yang meliputi empat tahapan berulang, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Desain ini dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung, sistematis, dan kontekstual dalam situasi kelas yang nyata. Melalui siklus tindakan yang berulang, guru dapat melakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil refleksi pada setiap tahap. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran membaca permulaan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pasirangin 03, Kecamatan Cileungsi, Kabupaten Bogor, sebagaimana tercantum dalam data awal penelitian. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas I yang terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan dengan karakteristik kemampuan membaca yang beragam. Berdasarkan hasil evaluasi awal, rata-rata nilai membaca permulaan siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga diperlukan intervensi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan capaian belajar.

Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan kemampuan membaca permulaan yang meliputi pengenalan huruf, pemahaman hubungan huruf dan bunyi (grafem–fonem), penggabungan suku kata, pembacaan kata sederhana, serta ketepatan dan kelancaran pelafalan. Kemampuan-kemampuan tersebut dipilih karena merupakan fondasi utama literasi awal pada siswa kelas I sekolah dasar.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis Game-Based Learning yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang disiapkan meliputi kartu huruf, kartu kata, serta permainan menyusun suku kata. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara singkat, serta tes kemampuan membaca permulaan untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengintegrasikan unsur permainan edukatif ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa dilibatkan dalam aktivitas kelompok dan individu yang menekankan eksplorasi, kolaborasi, serta umpan balik langsung dari guru. Tahap observasi dilakukan secara sistematis untuk mencatat perkembangan kemampuan membaca serta perubahan perilaku belajar siswa. Selanjutnya, refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes membaca permulaan, observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran, wawancara singkat, serta dokumentasi kegiatan. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Data kualitatif dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan guna memperoleh gambaran komprehensif mengenai perubahan kemampuan dan perilaku belajar siswa.

Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila nilai rata-rata kelas mencapai ≥ 75 dan persentase ketuntasan klasikal mencapai $\geq 75\%$. Refleksi pada setiap siklus menjadi dasar

perbaiki strategi pembelajaran sehingga proses peningkatan kemampuan membaca permulaan berlangsung secara sistematis dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model Game-Based Learning (GBL) dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Berdasarkan data awal yang tercantum dalam dokumen penelitian, kemampuan membaca permulaan siswa berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 54,38 dan hanya 31% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Temuan awal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mengenali huruf dengan lancar, belum konsisten dalam menggabungkan suku kata, serta masih mengalami kesulitan membaca kata sederhana secara utuh.

Kondisi tersebut mengindikasikan adanya permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Rendahnya capaian awal tidak hanya mencerminkan aspek kognitif yang belum berkembang optimal, tetapi juga memperlihatkan rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian siswa tampak kurang antusias, pasif, dan mudah terdistraksi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menjadi dasar refleksi bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya mampu mengakomodasi karakteristik perkembangan siswa kelas awal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model Game-Based Learning yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas permainan edukatif seperti kartu huruf, kartu kata, permainan menyusun suku kata, serta kompetisi membaca sederhana berbasis kelompok. Intervensi dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan melihat perubahan bertahap baik dari aspek kognitif maupun afektif.

Secara kuantitatif, terjadi peningkatan signifikan pada nilai rata-rata kelas dari pra-tindakan ke siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata meningkat dari 54,38 pada kondisi awal menjadi 66,88 pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 82,19 pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan GBL memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

2. Hasil Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I difokuskan pada penguatan kemampuan dasar membaca permulaan, khususnya pengenalan huruf, pemahaman hubungan antara huruf dan bunyi (grafem–fonem), serta latihan membaca suku kata sederhana. Strategi yang digunakan mengintegrasikan model Game-Based Learning melalui permainan kartu huruf dan kartu kata yang dirancang dalam format kerja kelompok kecil. Pendekatan ini dipilih untuk mengatasi permasalahan awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan membaca siswa dengan nilai rata-rata 54,38 dan tingkat ketuntasan hanya 31%. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas permainan yang bersifat kolaboratif dan kompetitif secara sehat, pembelajaran diharapkan menjadi lebih interaktif dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Pada pelaksanaan siklus I, guru memulai kegiatan dengan pengenalan huruf melalui permainan tebak huruf dan penyusunan kartu secara acak. Siswa kemudian diminta menggabungkan huruf menjadi suku kata dan membaca secara bergantian dalam kelompok. Aktivitas ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang cenderung konvensional. Siswa terlihat lebih terlibat secara emosional maupun sosial, terutama ketika permainan dilakukan dalam bentuk tantangan kelompok.

Hasil evaluasi pada akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar yang cukup signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 66,88. Meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan (≥ 75), peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif dibandingkan kondisi awal. Selain peningkatan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar juga mengalami kenaikan dibandingkan pra-tindakan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model Game-Based Learning mulai memberikan dampak terhadap pemahaman dasar membaca permulaan siswa.

Secara kualitatif, perubahan juga terlihat dari sikap dan perilaku belajar siswa. Observasi menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap pembelajaran membaca. Jika pada kondisi awal sebagian siswa tampak pasif dan kurang percaya diri, pada siklus I mereka mulai berani mencoba membaca di depan kelompoknya. Aktivitas permainan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan mengurangi ketegangan saat membaca. Siswa tampak lebih antusias mengikuti instruksi dan lebih aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya.

Namun demikian, refleksi terhadap pelaksanaan siklus I menunjukkan masih adanya beberapa kendala yang perlu diperbaiki. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf-huruf yang memiliki kemiripan visual, seperti “b” dan “d” atau “p” dan “q”. Kesalahan ini menunjukkan bahwa penguatan diskriminasi visual dan fonologis masih perlu ditingkatkan. Selain itu, pengelolaan waktu dalam permainan belum sepenuhnya efektif, sehingga tidak semua siswa memperoleh kesempatan latihan individu secara optimal. Oleh karena itu, perbaikan pada siklus II direncanakan dengan meningkatkan intensitas pendampingan, memperjelas aturan permainan, serta menambah variasi aktivitas agar seluruh siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih merata dan mendalam.

3. Hasil Siklus II

Pelaksanaan siklus II dirancang sebagai tahap penguatan sekaligus penyempurnaan dari tindakan pada siklus I. Refleksi sebelumnya menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan kemampuan membaca, masih terdapat kelemahan dalam diskriminasi huruf yang memiliki kemiripan bentuk serta belum meratanya kesempatan latihan individu. Oleh karena itu, pada siklus II pembelajaran berbasis Game-Based Learning dikembangkan menjadi lebih terstruktur dengan tahapan yang sistematis, yaitu tahap pengenalan, eksplorasi, praktik kelompok, dan evaluasi individu. Setiap tahap dirancang untuk memastikan bahwa seluruh siswa terlibat aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Pada tahap pengenalan, guru kembali memperkuat pemahaman hubungan huruf dan bunyi dengan menekankan pada huruf-huruf yang sebelumnya sering tertukar, seperti “b” dan “d” atau “p” dan “q”. Penguatan dilakukan melalui permainan visual-auditori yang menekankan perbedaan bentuk dan bunyi secara simultan. Tahap eksplorasi dilakukan dengan permainan menyusun suku kata dan kata sederhana menggunakan kartu huruf yang telah dimodifikasi. Pada tahap ini, siswa tidak hanya diminta menyusun kata, tetapi juga membaca dan menjelaskan bunyi setiap huruf secara runtut. Selanjutnya, praktik kelompok dilakukan melalui kompetisi kecil antarkelompok untuk meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri. Tahap akhir berupa evaluasi individu bertujuan mengukur penguasaan setiap siswa secara personal, sehingga guru dapat memastikan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi secara kolektif tetapi juga individual.

Hasil tes pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata kelas mencapai 82,19, meningkat secara konsisten dari nilai rata-rata awal 54,38 dan siklus I sebesar 66,88. Persentase ketuntasan klasikal juga mencapai 82,19%, melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian. Peningkatan sebesar 27,81 poin dari kondisi awal menunjukkan bahwa intervensi berbasis permainan memberikan dampak yang substansial terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Capaian ini sekaligus

menegaskan bahwa strategi yang diterapkan pada siklus II berhasil mengatasi kelemahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya.

Secara kualitatif, perubahan perilaku belajar siswa terlihat lebih mencolok dibandingkan siklus I. Siswa menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi saat membaca di depan kelas. Jika sebelumnya sebagian siswa masih ragu dan cenderung diam, pada siklus II mereka lebih berani mengangkat tangan dan mencoba membaca secara mandiri. Aktivitas diskusi kelompok berlangsung lebih aktif dan terarah, dengan siswa saling membantu memperbaiki kesalahan pengucapan. Antusiasme terhadap aktivitas permainan juga meningkat; suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif untuk belajar.

Selain itu, kesalahan dalam penggabungan suku kata berkurang secara signifikan. Siswa mampu membaca kata sederhana dengan kelancaran yang lebih baik dan intonasi yang lebih tepat. Kemampuan membedakan huruf yang memiliki kemiripan visual juga menunjukkan perbaikan, menandakan bahwa penguatan diskriminasi visual dan fonologis berjalan efektif. Dengan demikian, hasil siklus II tidak hanya menunjukkan peningkatan angka secara kuantitatif, tetapi juga mencerminkan perkembangan kemampuan membaca yang lebih matang serta perubahan sikap belajar yang positif dan berkelanjutan.

4. Analisis Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa setelah diterapkannya model Game-Based Learning (GBL). Pada kondisi awal, kemampuan membaca siswa berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 54,38 dan tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 31%. Data ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mengenali huruf secara konsisten, belum lancar menggabungkan suku kata, serta masih mengalami kesulitan membaca kata sederhana secara utuh. Rendahnya capaian tersebut tidak hanya merefleksikan keterbatasan aspek kognitif, tetapi juga menunjukkan adanya permasalahan dalam pendekatan pembelajaran yang sebelumnya digunakan, yang cenderung konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Setelah intervensi melalui dua siklus tindakan kelas, terjadi peningkatan bertahap yang signifikan. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 66,88. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan GBL mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman dasar siswa tentang hubungan huruf dan bunyi. Meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, perubahan ini memperlihatkan adanya respons adaptif siswa terhadap pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif. Pada tahap ini, siswa mulai terbiasa dengan aktivitas permainan seperti penggunaan kartu huruf dan penyusunan suku kata. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan partisipatif, meskipun masih terdapat beberapa kendala seperti kesalahan dalam membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk visual dan belum meratanya kesempatan latihan individual.

Refleksi terhadap hasil siklus I menjadi dasar perbaikan pada siklus II. Strategi pembelajaran diperkuat dengan memperjelas aturan permainan, meningkatkan intensitas pendampingan guru, serta memberikan variasi aktivitas yang lebih terstruktur. Hasilnya, pada akhir siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82,19 dengan persentase ketuntasan klasikal melampaui target yang ditetapkan. Peningkatan sebesar 27,81 poin dari kondisi awal ke siklus II menunjukkan bahwa intervensi berbasis permainan tidak hanya memberikan efek sementara, tetapi mampu memperkuat kemampuan membaca secara substansial.

Jika dianalisis secara lebih mendalam, peningkatan ini dapat dipahami melalui perspektif konstruktivisme. Dalam GBL, siswa terlibat langsung dalam proses membangun pengetahuan melalui pengalaman konkret. Aktivitas manipulatif seperti menyusun kartu huruf dan menggabungkan suku kata memungkinkan siswa menginternalisasi konsep grafem-fonem

secara aktif, bukan sekadar menghafal. Proses belajar yang bersifat partisipatif ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak usia operasional konkret membutuhkan pengalaman nyata untuk memahami konsep simbolik. Simbol huruf yang sebelumnya abstrak menjadi lebih bermakna ketika dipelajari melalui aktivitas permainan yang kontekstual (Nugraha & Nuriadin, 2025).

Selain itu, teori konstruktivisme sosial Vygotsky turut menjelaskan keberhasilan intervensi ini. Interaksi dalam permainan kelompok menciptakan ruang kolaboratif di mana siswa dapat saling membantu dan belajar dari teman sebaya. Dalam situasi ini, terjadi pembelajaran dalam zone of proximal development (ZPD), yaitu ketika siswa yang belum mampu membaca secara mandiri mendapatkan dukungan dari teman atau guru (Aro & Björn, 2015; Kulju & Mäkinen, 2019). Peran guru sebagai fasilitator yang memberikan scaffolding juga menjadi faktor penting dalam mempercepat perkembangan literasi siswa. Dengan demikian, peningkatan kemampuan membaca bukan hanya hasil dari latihan individual, tetapi juga hasil dari dinamika sosial yang konstruktif.

Dari perspektif motivasi belajar, unsur permainan dalam GBL terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Tantangan, kompetisi sehat, dan pemberian penghargaan sederhana menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Siswa merasa terdorong untuk mencoba membaca tanpa takut melakukan kesalahan. Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang sering kali menimbulkan kecemasan membaca (reading anxiety). Ketika rasa cemas berkurang, siswa lebih fokus dan lebih berani bereksplorasi. Hal ini terlihat dari perubahan perilaku pada siklus II, di mana siswa lebih percaya diri membaca di depan kelas dan menunjukkan antusiasme tinggi terhadap aktivitas pembelajaran.

Pendekatan GBL juga relevan jika dilihat dari perspektif neurosains pendidikan. Membaca permulaan melibatkan integrasi sistem visual dan fonologis di otak. Aktivitas multisensori dalam GBL—melihat huruf, mengucapkan bunyi, dan memanipulasi kartu huruf—memperkuat koneksi saraf yang mendukung proses decoding. Pengulangan yang terjadi dalam konteks permainan memperkuat memori jangka panjang melalui mekanisme penguatan bertahap. Berbeda dengan latihan monoton yang berpotensi menimbulkan kejenuhan, pengulangan dalam suasana permainan terasa menyenangkan dan tidak membebani siswa.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dan multisensori efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Dewi (2015) menemukan bahwa metode multisensori memberikan peningkatan signifikan dalam literasi awal. Islamiyah et al. (2022) menunjukkan bahwa model scramble berbantuan puzzle meningkatkan ketuntasan belajar membaca secara drastis. Lestari (2020) juga melaporkan peningkatan kemampuan membaca melalui penggunaan media flashcard. Penelitian ini memperkuat bukti empiris tersebut dengan menunjukkan bahwa integrasi permainan dalam kerangka tindakan kelas yang reflektif menghasilkan peningkatan yang sistematis dan berkelanjutan.

Secara pedagogis, temuan ini menegaskan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning). Pembelajaran membaca permulaan tidak cukup dilakukan melalui metode ceramah atau latihan berulang tanpa variasi. Siswa kelas awal membutuhkan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan kontekstual. GBL menyediakan ruang bagi siswa untuk belajar melalui eksplorasi dan kolaborasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Intervensi dilakukan dalam waktu relatif singkat dan pada satu kelas, sehingga generalisasi hasil memerlukan penelitian lanjutan dengan desain eksperimen yang lebih luas. Selain itu, faktor eksternal seperti dukungan orang tua dan lingkungan literasi di rumah belum dianalisis secara mendalam. Namun

demikian, peningkatan signifikan yang terjadi menunjukkan bahwa faktor strategi pembelajaran memiliki peran dominan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Secara keseluruhan, analisis hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model Game-Based Learning efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Peningkatan nilai rata-rata dari 54,38 menjadi 82,19 tidak hanya mencerminkan keberhasilan secara kuantitatif, tetapi juga menggambarkan transformasi proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Perubahan perilaku belajar siswa, peningkatan motivasi, serta berkembangnya rasa percaya diri menjadi indikator bahwa GBL memberikan dampak holistik terhadap perkembangan literasi awal. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis permainan dapat direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas awal sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Pasirangin 03, Kecamatan Cileungsi, Kabupaten Bogor, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Game-Based Learning (GBL) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Peningkatan ini terlihat secara kuantitatif maupun kualitatif. Secara kuantitatif, nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan yang signifikan dari 54,38 pada kondisi awal menjadi 66,88 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 82,19 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami kenaikan hingga melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Secara kualitatif, terjadi perubahan perilaku belajar yang positif. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi, kepercayaan diri, serta partisipasi aktif dalam pembelajaran membaca. Aktivitas berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mengurangi kecemasan membaca serta mendorong siswa untuk berani mencoba dan memperbaiki kesalahan. Penggunaan media kartu huruf, kartu kata, dan permainan suku kata terbukti membantu siswa memahami hubungan huruf dan bunyi secara lebih konkret dan bermakna.

Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran membaca permulaan pada kelas awal sekolah dasar memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Game-Based Learning tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara akademik, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan sosial siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model ini dapat direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas awal untuk mendukung penguatan literasi dasar secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, N. L. P, Agustini, K & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799-812. <https://doi.org/10.58230/27454312.1645>
- Aro, M. and Björn, P. M. (2015). Preservice and inservice teachers' knowledge of language constructs in Finland. *Annals of Dyslexia*, 66(1), 111-126. <https://doi.org/10.1007/s11881-015-0118-7>
- Atlar, H. and Uzuner, Y. (2023). Supporting Teacher Development About Early Literacy in Children With Hearing Loss: An Action Research in Turkey. *European Journal of Special Education Research*, 9(2). <https://doi.org/10.46827/ejse.v9i2.4832>
- Davis, K. L. and Bernadowski, C. (2024). Primary Teachers' Perceptions, Knowledge, and Attitudes Regarding Teaching Early Literacy Skills Incorporating the Science of Reading (SoR). *International Journal of Changes in Education*, 2(3), 162-171. <https://doi.org/10.47852/bonviewijce42022328>

- Dewi, S. U. (2015). Pengaruh metode multisensori dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelas awal sekolah dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 2(1), 1–13.
- Earle, G. A. and Sayeski, K. L. (2016). Systematic Instruction in Phoneme-Grapheme Correspondence for Students With Reading Disabilities. *Intervention in School and Clinic*, 52(5), 262-269. <https://doi.org/10.1177/1053451216676798>
- Henbest, V. S. and Apel, K. (2017). Effective Word Reading Instruction: What Does the Evidence Tell Us?. *Communication Disorders Quarterly*, 39(1), 303-311. <https://doi.org/10.1177/1525740116685183>
- Islamiyah, N., Aziz, S.A., Tarman, T., Nadira, N. & Thaba, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116-129.
- Kulju, P. and Mäkinen, M. (2019). Phonological strategies and peer scaffolding in digital literacy game-playing sessions in a Finnish pre-primary class. *Journal of Early Childhood Literacy*, 21(3), 338-360. <https://doi.org/10.1177/1468798419838576>
- Lestari, W. (2020). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 70-75.
- Nugraha, A. S. and Nuriadin, I. (2025). The Development of Children's Early Numeracy Skills in The Piaget's Preoperational Stage. *Mathema Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 42. <https://doi.org/10.33365/jm.v7i1.4484>
- Taylor, A. L., Calder, S. D., Pogorzelski, S., & Koch, L. M. (2021). A preliminary evaluation of a manualised intervention to improve early literacy skills in children with Developmental Language Disorder. *Child Language Teaching and Therapy*, 37(3), 321-336. <https://doi.org/10.1177/02656590211052001>
- Tondok, M. S., Suryanto, S., & Ardi, R. (2024). Building Bridges in Diverse Societies: A Meta-Analysis of Field Experimental Cooperative Learning Studies on Intergroup Relations in Educational Settings. *Societies*, 14(11), 221. <https://doi.org/10.3390/soc14110221>
- Zuki, N. S. M. and Hamzah, A. (2023). Pembangunan Dan Penilaian Modul Intervensi Kognitif Untuk Kemahiran Membaca Murid Disleksia. *Jurnal Penyelidikan Tempawan*. <https://doi.org/10.61374/temp05.23>